



KAPPA MAGAZINE Pubblicazione mensile - Anno XIV **NUMERO 156 - GIUGNO 2005** Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di: KAPPA S.r.I., via San Felice 13, 40122 Bologna Direttore Responsabile: Direttore Editoriale: Sergio Cavallerin Giovanni Bovini Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:

Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi Redazione Kappa Srl:

Rossella Carbotti, Silvia Galliani, Edith Gallon, Nadia Maremmi, Elena Orlandi, Marco Tamagnini Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni: C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto) Adattamento Testi:

Andrea Baricordi Adattamento Grafico: Lettering: Mimmo Glannone Marco Felicioni Hanno collaborato a questo numero: Keiko Ichiquchi, II Kappa, Mario A. Rumor Ufficio Stampa: Vincenzo Samo

Redazione Star Comics: Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Sergio Selvi Fotocomposizione:

Fotolito Fasertek - Bologna Editore **EDIZIONI STAR COMICS SIT**

Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG) Stampa:

GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG) Per la vostra pubblicità su questo albo: Edizioni Star Comics S.r.l. - tel (075) 5918353 Per richiedere i numeri arretrati: Orion Distribuzioni, Strada Selvette 1bis/1, 06080 Bosco (PG)

Copyright: @ Kodansha Ltd. 2005 - All rights reserved. Portions are reproduced by permission of Kodansha Ltd. -Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. in respect of materials in the Italian language. Italian version published by Edizioni Star Comics Srl. under licence from Kodansha Ltd.

Aa! Megamisama @ Kosuke Fujishima 2005. All rights reser ved. First published in Japan in 2002 by Kodansha Ltd. Italian language translation @ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Cornics Srl. 2005. All rights reserved. (*)

Narutaru @ Mohiro Kitoh 2005. All rights reserved. First published in Japan in 2003 by Kodansha Ltd. Italian language translation @ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2005. All rights reserved. (*)

Mokke @ Takatoshi Kumakura 2005. All rights reserved. First published In Japan in 2004 by Kodansha Ltd. Italian language translation @ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2005. All rights reserved.

Moon Lost @ Yukinobu Hoshino 2005 (with Takanobu Nishimura). All rights reserved. First published in Japan in 2004 by Kodansha Ltd. Italian language translation @ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2005. All rights reserved. (*)

Genshiken @ Kio Shimoku 2005. All rights reserved. First published in Japan in 2004 by Kodansha Ltd. Italian language translation @ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2005. All rights reserved.

Color Pri @ Kla Asamiya 2004. All rights reserved. First published in Japan in 2004 by Kodansha Ltd. Italian language translation @ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2005. All

Kumo no Ue no Dragon @ Natsuko Heiuchi 2005. All rights reserved. First published in Japan in 2005 by Kodansha Ltd. Italian language translation @ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2005. All rights reserved.

Tsukumo Nemuru Shizume @ Yuzo Takada 2005. All rights reserved. First published in Japan in 2004 by Kodansha Ltd. Italian language translation @ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2005. All rights reserved.

(*) Original artworks reversed for Edizioni Star Comics edition. NB: I personaggi presenti in questo albo sono tutti maggiorenni, e comunque non si tratta di persone realmente esistenti bensì di semplici rappresentazioni grafiche.

MOON LOST - Un immenso asteroide sta per colpire il pianeta Terra. L'unica speranza è costituita dal Lunatron, capace di generare nano-buchi neri controllati. Le operazioni si svolgono sulla base lunare Artemis, sotto il comando della capitana Dvane Claudel e dello scienziato Frost, ma i buchi neri artificiali divorano anche la Luna, L'evento modifica l'assetto della Terra, provocando un vero cataclisma. Quindici anni dopo, Starion, pilota della NASA, raggiunge Judith Claudel, figlia di Dyane, e il direttore Patrick Ciel presso l'Agenzia Spaziale Europea dove viene illustrata al mondo una 'missione impossibile': sottrarre a Giove il satellite Europa e portarlo in orbita attorno alla Terra grazie al nuovo dispositivo Jupitron. Alla spedizione si unisce anche Frost ma, giunti a destinazione, gli astronauti scoprono che sul satellite è presente un intero ecosistema. Viene comunque deciso di procedere, e dopo rischiose manovre la spedizione riesce a strappare Europa alla gravità di Giove, ma il governo americano tenta di sabotare l'operazione europea, spingendo il satellite in rotta di collisione con Marte, Starion, Frost e Judith sono costretti a usare ancora i nano-buchi neri per riportare Europa in rotta...

MOKKE - Le sorelle Mizuki e Shizuru Hibara abitano presso il nonno, un esperto esorcista, e sono dotate di poteri medianici: la prima attira involontariamente verso di sé spiriti e creature ultraterrene, la seconda riesce a vederli. Nonostante ciò, la loro vita trascorre pressoché normale in un paesino di provincia, benché le due sorelle si trovino spesso a dover chiedere aiuto al nonno per le vicende più difficili...

OTAKU CLUB - Kanji Sasahara decide di iscriversi a un club scolastico, e si imbatte nel Genshiken, il 'Circolo per lo Studio della Cultura Visiva Moderna', un vero e proprio covo di otaku, dal famelico Madarame all'enorme Kugayama, dal meditabondo Tanaka allo spettrale Ex-Presidente, dalla timidissima Kanako Ono all'insospettabile Makoto Kosaka, che sembra non rendersi conto della frustrazione della sua 'fidanzata' Saki Kasukabe: trascinata a forza nel circolo, nonostante la sua insofferenza per gli otaku, e mentre la sorella di Kanji, Keiko, le insidia il ragazzo, si trova addirittura costretta a partecipare alle attività di cosplay... Dopo l'elezione di Kanji come neo-presidente, il Genshiken decide di presentare una propria fanzine alle prossime fiere del fumetto, e mentre Tanaka e Ono si fidanzano, al circolo si iscrivono due nuovi studenti: lo strambo Kikuchi e la vendicativa Ogiue...

OH, MIA DEA! - Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola alla dea Belldandy. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea. Urd e Skuld, la loro collega Peitho. la demone Marller, la regina degli inferi Hild (madre di Skuld), da Keima e Takano, rispettivamente il padre e la madre di Keiichi. Rind la Valchiria è sulle tracce del Divoratore di Angeli, capace di estirpare il 'custode' delle dee, e di farle cadere in stato d'incoscienza. Dopo aver messo fuori gioco Belldandy, Urd e Peitho, il Divoratore si manifesta dichiarando di aver usato come un parassita il corpo stesso di Rind per attaccare le Dee. La valchiria si strappa di dosso l'Angelo Custode infettato, e si prepara al contrattacco insieme a Keiichi e Skuld...

NARUTARU - Shiina Tamai trova Hoshimaru, che tiene con sé, poi fa amicizia con la problematica Akira Sakura e il suo En Soph. Le creature sono 'cuccioli di drago', capaci di mutare e creare la materia, ma non sono esseri viventi, né sono capaci di procreare: per questo motivo devono legarsi a esseri umani. Hoshimaru uccide il giovane Tomonori Komori per salvare le due, e i suoi compagni Satomi Ozawa e Bungo Takano iniziano a cercarlo. Le autorità istituiscono un comitato per indagare su strani avvistamenti nei cieli, comandato dal dispotico Tatsumi Miyako e dalla dottoressa Misao Tamai, madre di Shiina. Sudo Naozumi, 'capo' di Satomi e Bungo, con la collaborazione di Mamiko Kuri, attiva i 'cuccioli' dei due, Amapola e Hainuwele, che annichiliscono l'esercito, mentre Takeo Tsurumaru e Norio Koga salvano Akira e Shiina. Miyako e Aki Sato identificano dei possessori di cuccioli di drago e li utilizzano per un test militare, proprio mentre Shiina, Bungo e Satomi scoprono le rispettive identità. Quest'ultima decide di uccidere la prima, ma una misteriosa giovane giunta dal cielo salva Shiina da morte certa. Shiina si trasferisce momentaneamente presso Takeo e Norio, I quali iniziano a sua insaputa a fare strani discorsi che la

Intanto, nell'istituto di cura in cui Sakura è stata ricoverata per aver ucciso il padre, il Direttore dell'Assistenza Sociale opera per mettere la ragazza "con le spalle al muro", e nella scuola di Shiina inizia ad apparire uno strano 'fantasma'. Poi, due 'incidenti' capitano nella stessa mattinata a distanza di venti chilomentri l'uno dall'altro: Jane Franklin del Ministero della Difesa americano investe due bambini dandosi poi alla fuga, mentre un aereo USA precipita nel quartiere degli uffici causando innumerevoli vittime e un'evacuazione di civili senza precedenti. Indagando, Shiina si trova costretta ad aiutare la Franklin a dare la caccia al mostruoso Tarasque, che 'contiene' un giovane ospite umano, sfuggito al controllo degli americani: si tratta di Robert, lo sfortunato figlio della donna affetto da neuropatia progressiva, che l'esercito aveva 'in cura', ma che in realtà era usato

come campione da osservazione...

sommario

+ EDITORIALE	
a cura del Kappa boys	1
+ MONDO MANGA	
Spagna	
a cura di Marco Pellitteri	
e Rolando José Rodriguez	
De Leòn	2
+ OH, MIA DEA!	
Quel che va fatto, va fatto	
di Kosuke Fujishima	3
+ MOON LOST	
Capitolo 17	
di Yukinobu Hoshino	
con Takanobu Nishiyama	27
+ NARUTARU	
La luce logorante - VI	
di Mohiro Kita	51
1	
+ LETTURA 'ALLA GIAPPONESE':	
+ NUVOLE DI DRAGO	
Lezione 1	
di Natsuko Heiuchi	00
+ OTAKU CLUB	88
Dive-Dive-Dive!	
di Kio Shimoku	440
+ MOKKE	112
Kesaranyasaran	
di Takatoshi Kumakura	143
+ SHIZUME	143
Gobozane a Tokei	
di Yuzo Takada	188
+ Color Pri	,,,,
In nero su bianco	
di Kia Asamiya	224
Cover: Calar Pri	

A PROPOSITO...

Caro Alessio Caraturo, lo sai che hai fatto una cosa bellissima, con quella versione melodica della sigla finale di Goldrake? E il regista del video ha fatto altrettanto con quelle immagini, quei giochi di ombre, quel cielo grigio nostalgia che ha generato un piacevole nodo in gola a tutta la nostra 'Goldrake Generation' lanche se Alessio - crediamo - sia un po' più giovane). Sì, è vero, oggi siamo più grandicelli di quando gli 'ufo robot' invasero il nostro paese, ma abbiamo scoperto di poter vivere comunque un'emozione molto intensa e di poter tornare bambini quando ci gare e piace grazie all'Effetto Nostalgia. Sarà così anche per i ragazzini di oggi? Potranno assaporare qualcosa del genere? Noi ce/glie lo auguriamo davvero, perché senza il ricordo degli eroi d'infanzia la vita è troppo dura.

© Kia Asamiya/Kodansha

QUANDO I BAMBINI FANNO "OH"

Il prossimo luglio, la nostra Kappa Magazine compirà il suo tredicesimo anno di vita. Quasi da non credere. In tredici anni capitano un sacco di cose, e per verificarlo basta fare il giochino della macchina dal tempo: quando nacque la nostra rivista ammiraglia era il luglio del 1992, per cui spartendo gli ultimi decenni in A.K. (avanti Kappa) e D.K. (dopo Kappa) proviamo a vedere cosa succede spostando le lancette dell'orologio di tredici anni dall'Anno Zero, ma andando a ritroso. E, all'improviso, eccocì nel 1979. Sono, per l'Italia, gli anni di Guerre Stellari, di Atlas Ufo Robot (Goldrake), di Heidi, del Muppet Show, di SuperGulp, di Happy Days, di Grease e della Febbre del Sabato Sera (anno più, anno meno). Alcuni di voi non erano ancora nati, altri erano bambini, come noi. Grazie al cielo la televisione non era onniprésente come oggi (anche se si stava dando de fare), gli unici canali con una programmazione vera erano quasi solo Rai1, Rai2, la TV Svizzera, Capodistria e poche altre, e i primi cartoni animati giapponesi creaveno già quelche piccolo caso nazionale, ma solo per via della novità (i cartoni 'cinesi', li chiamavano alloral), ma in linea di massima andavano a braccetto con I Flintstones e La Pantera Rosa senze troppi problemi.

Da quegli anni al 1992 ne sono capitate poi di cotte e di crude: un incremento esponenziele delle TV private, il relativo boom dei cartoni animati giapponesi, e il conseguente sovraffollamento nipponico dei palinsesti, che ha portato verso la metà degli Anni Ottanta a una quesi totale sparizione di 'orfani & robot' degli schermi televisivi. Poi, alla fine degli anni Ottanta, qualcosa ha ripreso a muoversi, e si sono visti anche i primi fumetti (fino a quel momento erano apparsi in sordina solo II Grande Mazinga, Candy Candy e pochissimi altri, pubblicati all'interno di 'giornalini' settimanali). Negli anni Novanta il fumetto giapponese ha preso sempre più piede, fino a diventare una presenza costante e massica nelle edicole italiane, e consentendo alle fumetterie — che prima, in Italia, erano... due! — di nascere e stabilizzarsi. E, all'improvviso, eccoci a metà del primo decennio degli anni 2000, una cifra a cui una volta veniva associata l'idea stessa di 'futuro lontano'.

È incredibile, lasciatecelo dire ancora una volta. Da allora è passato tantissimo tempo, e ce ne siamo accorti all'improvviso quando abbiamo visto Star Wars III - La Vendetta di Sith al cinema: per chi come noi ha più di trent'anni (con gli 'anta' in agguato dietro l'angolo), quel film ha chiuso ufficialmente un'Era, ricollegandosi paradossalmente al momento in cui, da bambini, assistemmo al primo lungometraggio di fantascienza del cinema 'moderno' (Guerra Stellari) che ci lasciò tutti con la bocca spalancata. Lo stesso effetto ce lo fece il caro vecchio Goldrake, qualcose di assolutamente mai visto dalle nostre parti, specie se lo consideriamo visto dagli occhi di un bambino. Che meraviglia! Che stupore! Dato che allora la quantità di proposte era un centesimo di quella odierna, l'attesa del nuovo film o del nuovo episodio televisivo faceva lavorare la fantasia ventiquattr'ore al giorno. E creava vere nuove mitologie, poiché un personaggio poteva restare famoso per anni e anni. E dato che il merchandising in quel momento ce stava già a provà ma era ancora nel suo Periodo Paleolitico, noi avevamo tutto il tempo di ritrovarci a giocare a Goldrake o a Guerre Stallari nel cortile della scuola o al parco. Non c'era bisogno di nessun orpello, presa elettrica, teleschermo, console, computer, collegamento, fibre ottiche o altro per spararci nello spazio e vivere realisticamente e in prima persona le avventure dei nostri eroi preferiti: era la realtà virtuale portata ai massimi livelli, in definitiva. Inoltre, non avendo ancora la possibilità di videoregistrare le awenture dei nostri eroi, e quindi non potendoli rivedere a piacimento (il mercato dell'home video era ancora molto lontano, nel futuro... forse nel 2000!), assaporavamo ogni istante di quella magia che proveniva da chissà dove e da chissà quando, cercando di memorizzare tutto, in particolar modo le emozioni che ci trasmetteva, in modo da tenerle sempre con noi. Una volta, in definitiva, ragistravamo quelle che ci piacevano nelle nostra memoria e nel nostro cuore. Poi ci hanno dato la possibilità di incollarle su nastro magnetico, inchiodarle su CD. E di tirarle fuori quando vogliamo. Anzi, magari possiamo comprarle e metterle da parte in attesa di avere il tempo di vederle, tanto non scappano. Di più: possiamo anche 'scaricarle' in barba a tutti, guardarne un minuto, e se non ci convincono subito, via, nel cestino.

Aiuto. Cos'è successo? Perché siamo diventati così? Perché non facciamo più "oh" come quando eravamo bambini? Forse perché le nuove storie sono più brutte? Me no, non diciamo sciocchezze. A parte l'Effetto Nostalgia, alcune vecchie serie che ancora oggi amiamo – riviste oggi – a volte sono quasi inguardabili, ma noi le amiamo per quello che hanno rappresentato per noi. Il vero problema è che ora abbiamo tutto a disposizione (e da subito, senza attesa, con estrema facilità, sempre a portata di mano, anche ad anni di distanza), e di conseguenza abbiamo perso due cose più importanti, quelle capaci di rendere un personaggio, una storia, un film, una serie TV dei verì miti invece di semplici prodotti: il desiderio di vederli per la prima volta e la sparanza di rivederli in futuro. Tutta questa facilità di ottenere le cose ci sta privando anche ora, in questo preciso istante, perfino dell'ultima risorsa 'sentimentale' owero il già citato Effetto Nostalgia. Di cosa mai avremo nostalgia, fra altri tredici anni, se non avremo più ricordi ma solo dischetti, libretti e spinotti? Ecco cosa ci manca: l'emozione. E solo perché in questi ultimi 'tredici più tredici' anni sono cambiate le nostre abitudini, non per altri motivi. Esserne consci, però, ci aiuterà a tornare a godere pienamente di film, serie TV e fumetti come facevamo una volta. Come dice il saggio Yoda, dovremmo 'disimparare' e tornare a 'sentire' le cose dentro di noi. È difficile? Proviamo? Ancora una volta Yoda: "Fare! Non c'è provare". Se poi riuscissimo ad aiutare anche le nuove generazioni in questa operazione pro-memoria-pro-sentimento, allora saremo a cavallo. E da vecchi ci raccoglieremo tutti attorno al focolare ricordando di quando Actarus e Maria tornarono su Fleed, lasciandoci soli. E il buon Alessio Caraturo tirerà fuori la sua chitarra intonando "Và, distruggi il male, va..."

«Meno internet, più cabernet» Roberto "Freak" Antoni

MONDO MANGA

a cura di Marco Pellitteri

Continua la panoramica sul successo del fumetto e dell'animazione giapponese nei quattro angoli del mondo. Questo mese è di turno la vicina Spagna!

Anime e flamenco di Rolando José Rodríguez De León

Con la Francia come dirimpettatia e l'Italia come vicina, potreste pensare che anche la Spagna abbia una ricca tradizione di anime e manga. Be', non è proprio così.

In Spagna, come in alcuni altri paesi, si cominciarono a trasmettere cartoni animati giapponesi fra la seconda metà degli anni Sessanta e l'inizio dei Settanta; in quel periodo vi erano solo due emittenti televisive (pubbliche) e le leggi non permettevano l'esistenza di stazioni private. Gli anime furono mandati in onda ma non ebbero grande successo, e la gente che oggi dovrebbe ricordarsene, di fatto li ha dimenticati.

Poi, fra il 1974 e il 1977, tre serie merchiarono la Spagna per sempre: Marco, Heidi e Mazinga Z. Gueste tre sono impresse nella memoria dei bambini che in quegli anni chiedevano disperatamente altre serie ma ricevevano in risposta dalle emittenti televisive solo continue repliche di quelle vecchie, per di più con ripetuti cambi di orario senza pietà e tagliando a metà le serie senza criterio.

Ci vollero ben vent'anni per avere nuove emittenti TV in Spagna, grazie alla modifica delle leggi in materia di emittenza televisiva che permise l'esistenza di reti private, e con esse apparvero finalmente nuovi cartoni giapponesi. La lotta per la supremazia ebbe inizio, e le stazioni private fecero tutto ciò che era in loro potere per



guadagnare ascolti. Una di esse addirittura prese a trasmettare anime nella stessa fascia oraria in cui le altre mandavano in onda il telegiornale, così la battaglia divenne serrata anche nelle case, coi genitori su un fronte e i piccoli telespettatori sull'altro.

Con questi nuovi canali arrivarono serie come City Hunter, Cat's Eye, Capitan Tsubasa, Candy Candy, Doraemon e molte altre. In concomitanza del boom televisivo, molte case editrici si lanciarono sulle versioni a fumetti degli anime famosi, e anche in alcune di quelli meno noti. Queste case editrici erano la Norma Editorial. Planeta DeAgostini, Glénat España, Mangaline, Ivrea e Selecta. Immisero sul mercato vagoni di manga, ma purtroppo utilizzavano il formato 'comic book' (quello dei fumetti americani: qualche decina di pagine in grande formato; Ndr) e i prezzi erano molto alti, così in meno di un anno spesso le serie venivano interrotte prima della conclusione. I Cavalieri dello Zodiaco, invece. non fu mai conclusa. E così molti editori andarono in cerca di terreni più fertili. Da questo periodo in poi gli anime divennero anch'essi una strada difficile: le serie venivano trasmesse su due o tre canali allo stesso tempo, alcuni solo con poche puntate (e sempre le stesse); come Mazinga Z, di cui furono mostrate solo 26 puntate in tre repliche, e molte altre non furono mai trasmesse interamente. Tuttavia negli anni Ottanta, con l'ingresso in scena di Oragon Ball. tutto cambiò: il boom all'inizio di quel decennio. portato avanti da questa serie, diede il via alla pubblicazione di molte riviste nelle librerie, fanzine, fansub e riviste dedicate esclusivamente ai fan. In quel periodo usoì perfino un'edizione spaanola di "Shonen Magazine", che aprì le porte alle altre che conosciamo ora: "Dokan", "Shirase", "Minami" e "Animedia" fra le altre.

Le pubblicazioni per i fan erano/sono realizzate da editori specializzati in manga che cominciarono nuovamente a riempire il mercato, ma questa volta il formato delle pubblicazioni era quello 'a volumetto', simile all'originale giapponese, più piccolo di dimensioni, ma con quasi il quadruplo di pagine rispetto ai comic book, e finalmente molte delle vecchie serie mai terminate apparvero di nuovo in una nuova edizione.

Anche i video occuparono una buona fetta di mercato, per lo più tradotti in spagnolo. Altre forme di merchandising apparvero nei negozi di fumetti: figurine, poster, album, magliette e modellini. Il settore era ora consistente, i cartoni giapponesi erano sia in televisione, sia nei videonoleggi, i manga si trovavano in edicola, le riviste e le fanzine nei negozi specializzati. Col tempo le VHS cedettero il passo ai DVD, alcune riviste chiusero, ma la vita per gli appassionati era ormai una pacchia.

Per qualche ragione ignota ai più, tra il 1999 e il 2000 prese a circolare un singolare pettegolezzo sulla stampa, secondo la quale «al manga (y anime) le quedan dos años» (i manga e gli anime hanno ancora solo due anni di vita). Chi lo disse? Quando e perché? Nessuno lo sa, ma ciò ebbe un enorme effetto sui fan: presso il Saló del Manga (la fiera del manga di Barcellona: vedi www.ficomic.com) di quell'anno vi furono file d'ingresso da cinque a dieci volte più lunghe di quelle degli anni precedenti, la gente comprò tutto quello che poté, insomma per gli editori di manga fu Natale a ottobre, e decisero di lasciare che ciò accadesse, il che portò tristemente alla maggiorazione dei prezzi e alla mancanza di distinzione fra manga di qualità e manga sca-



denti

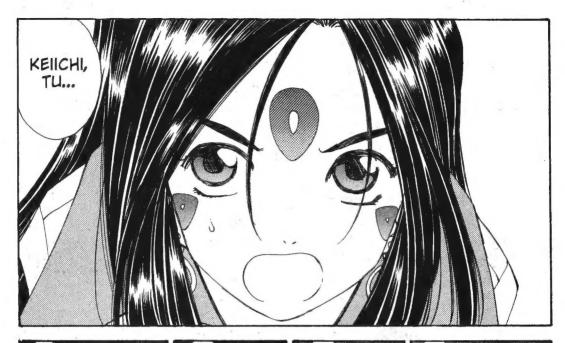
La Spagna si è costruita molto lentamente una reputazione fra i fan di manga e anime in giro per il mondo, e specialmente in America Latina (grazie alla lingua) le mostre e le manifestazioni su manga e sui fumetti in generale stanno diventando famose anno dopo anno; esistono almeno tre fiere del manga all'anno di rilievo internazionale (per non citare quelle dedicate al fumetto tout court). Il fumetto giapponese ha un mercato in paesi come Messico, Argentina, Colombia e Panama (vedi Kappa Magazine 154) per citarne solo alcuni, e si tratta di un mercato ancora in espansione.

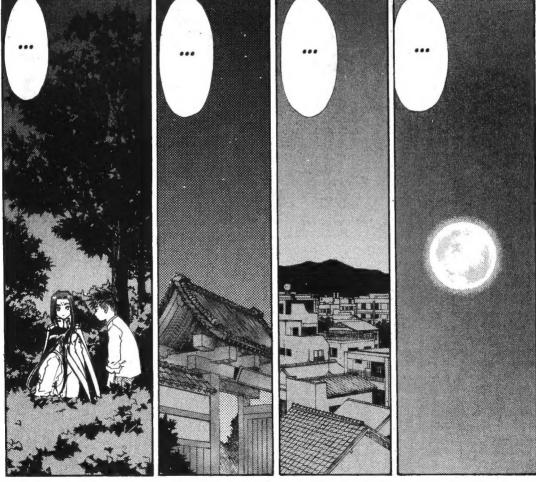
Questo era solo un piccolo sguardo sullo stato dei manga e degli anime in Spagna, oggi. Vorrei ringraziare la Densetsu Association di Madrid e specialmente José Antonio e Aurora per tutte le informazioni che mi hanno dato e per le copertine delle vecchie edizioni spagnole di manga.

Marco Pellitteri (Palermo, 1974 - m pellitte ri@tunue.com) e autore dei volumi Sense of Comics. La grafica dei cinque sensi nel fumetto (Roma, Castelvecchi, 1998); Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation (II ed. Roma, KinglSaggi, 2002); Anatomia di Pokemon. Cultura di massa ed estetica dell'effimero fra pedagogia e globalizzazione (Roma, SEAM, 2002). É docente di Storia e linguaggi del fumetto e dell'animazione in un Master presso la Facoltà di Scienze della formazione dell'università Homa Tre. Collabora con riviste italiane e straniere, fra le quali "Il Papeverde", "Liber", "The Japanese Journal of Animation Studies". E cofondatore della rivista sul ninerna d'animazione "eMotion". Ha scritto la voce Fumetto per la nuova enciclopedia Le Muse DeAgostini. Svolge consulenze per alcuni festival del fumetto e dell'animazione. È grafico pubblicitario ed editoriale. e opera presso il dipartimento di Sociologia e icerca sociale dell'Università di Trento

Rolanda José Rodríguez De León (loganical) nostmail, net é nato a Panama nel 1967, ed é un avventuriero nato ha viaggiato da un capo allaltro del mondo, é istruttore subacquen (otografo, cineasta, insegna all'Università di Panama ed e appassionato di anime fin dall'infanzia. Quando non insegna passa il suo tempo scrivendo per nviste internazionali e locali su vari argomenti. Graphic designer con due specializzazioni post lauream, titolare di un Master, sta attualmente svolgendo un Dottorato in Comunicazione audiovisiva presso l'università Complutame di Madrid. E co-fondatore di 'Panamine', la prima pubblicazione sui manga e gli anime a Panama.





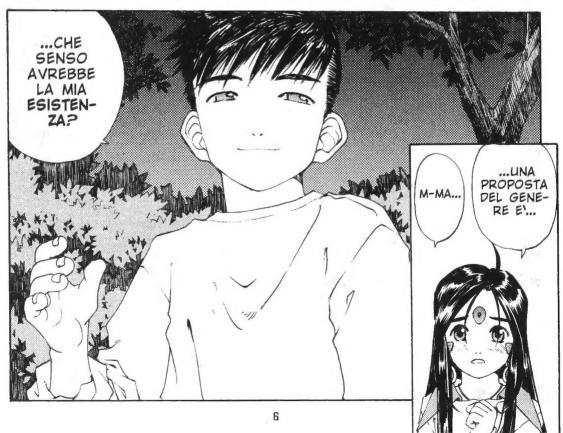




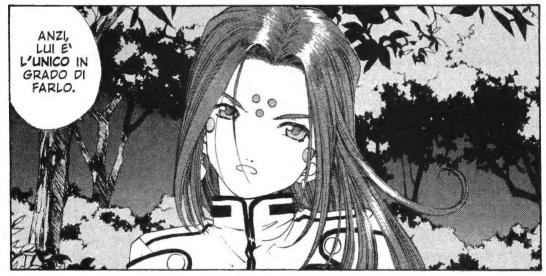






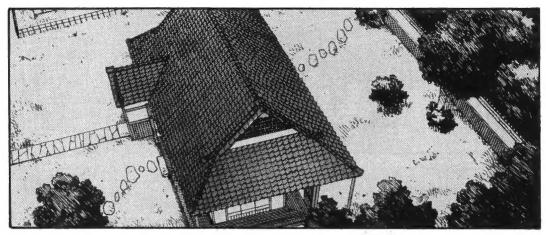




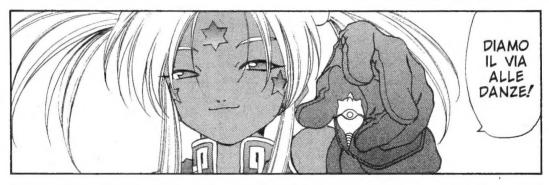


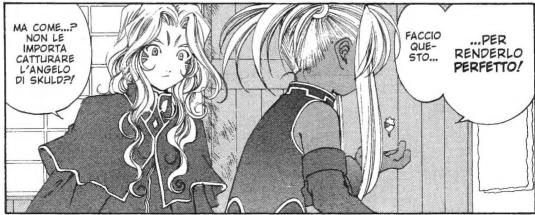
















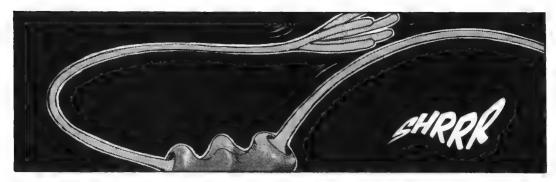




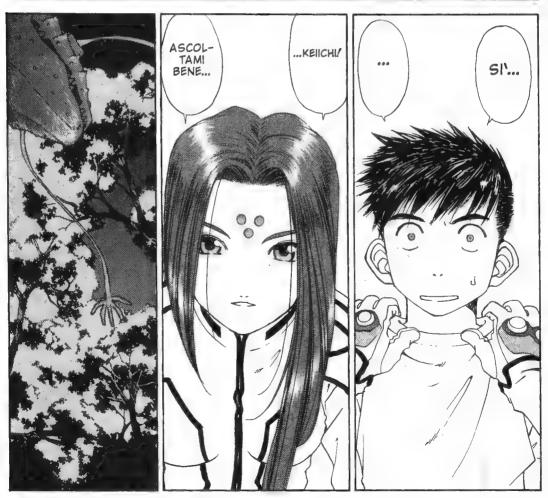


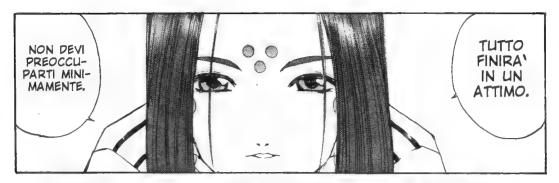




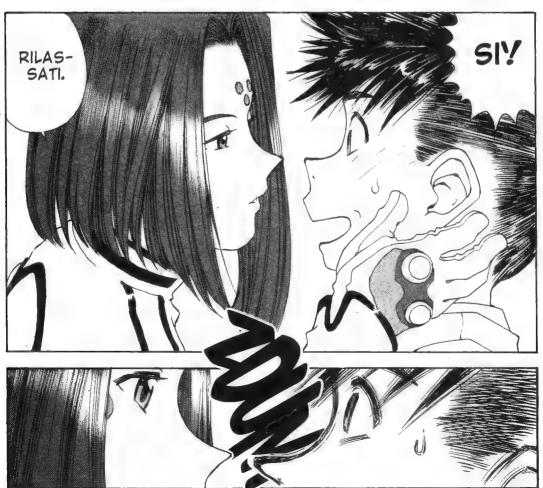






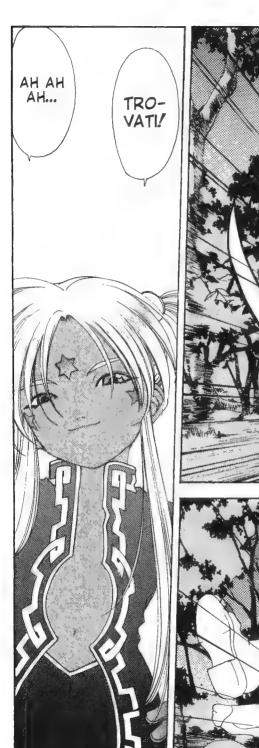














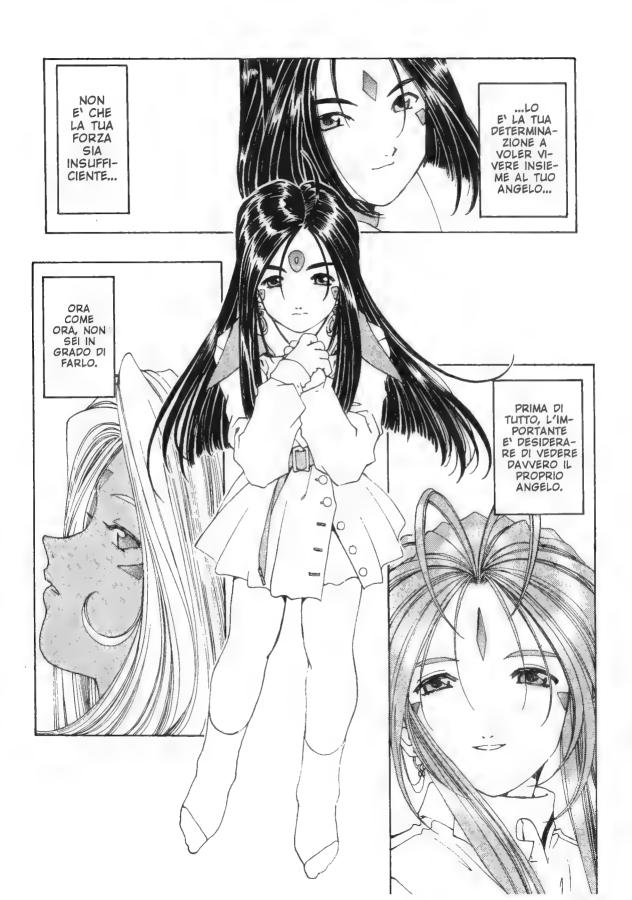




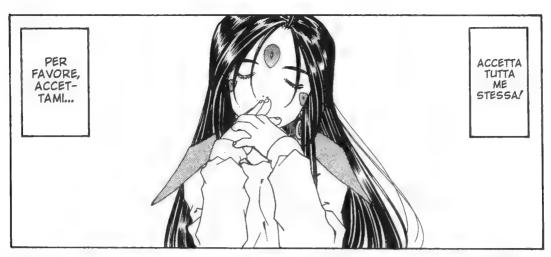


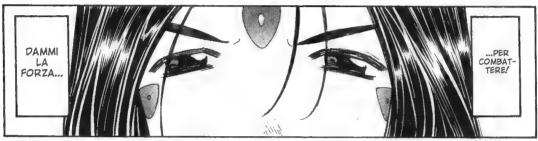


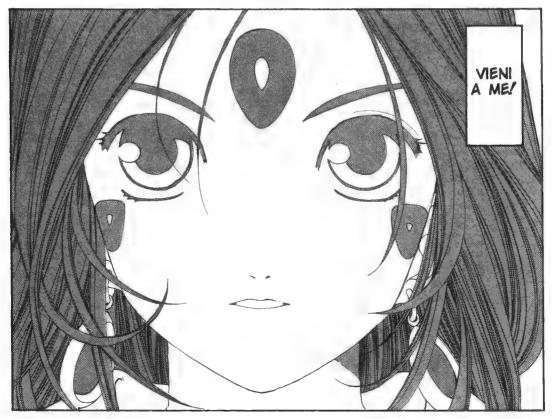






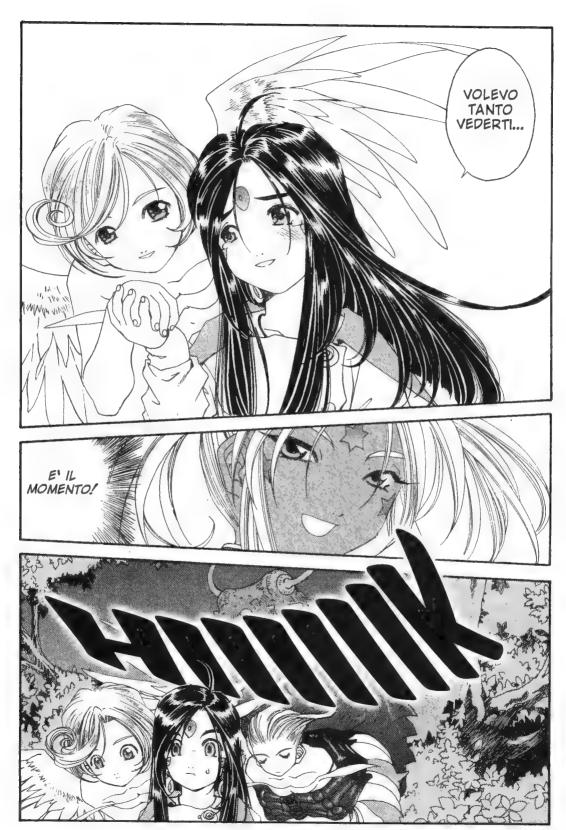














QUESTO E'... IL SUONO...

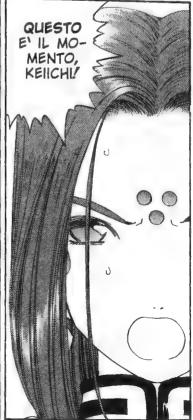


...DELLA RICHIESTA DI SOC-CORSO DI UN ANGE-LO...

ATTRATTO DA QUE-STO SUONO...









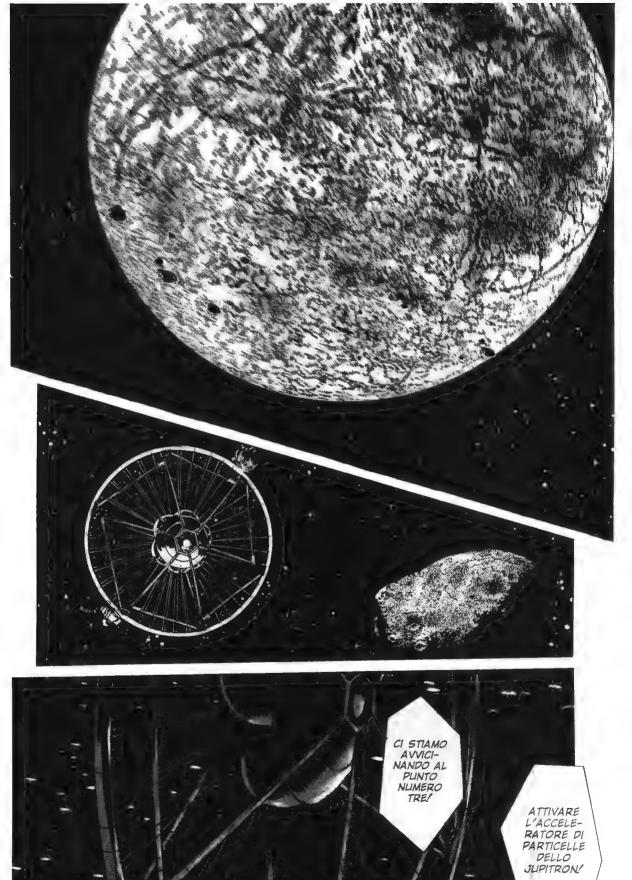






Yukinobu Hoshino MOON LOST CAPITOLO 17

in collaborazione con Takanobu Nishiyama











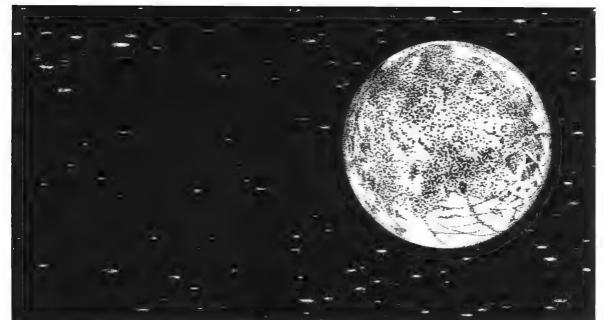






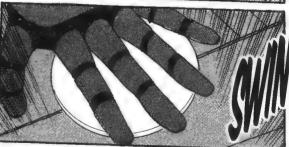


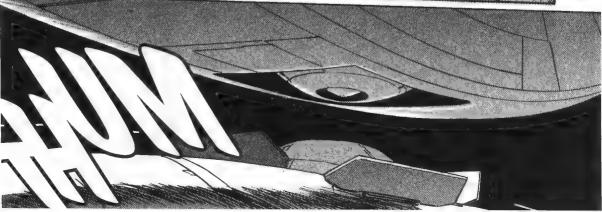
QUINDI...
NON SARA'
PIU' POSSIBILE MODIFICARE
L'ORBITA DI
EUROPA?!

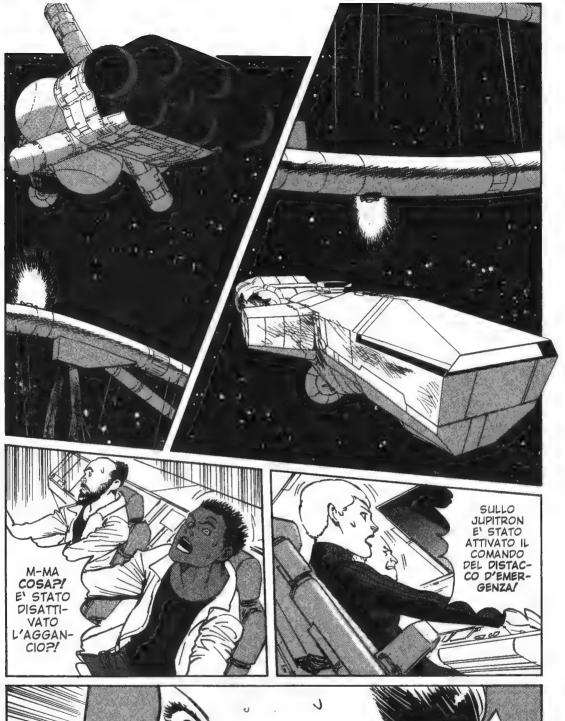






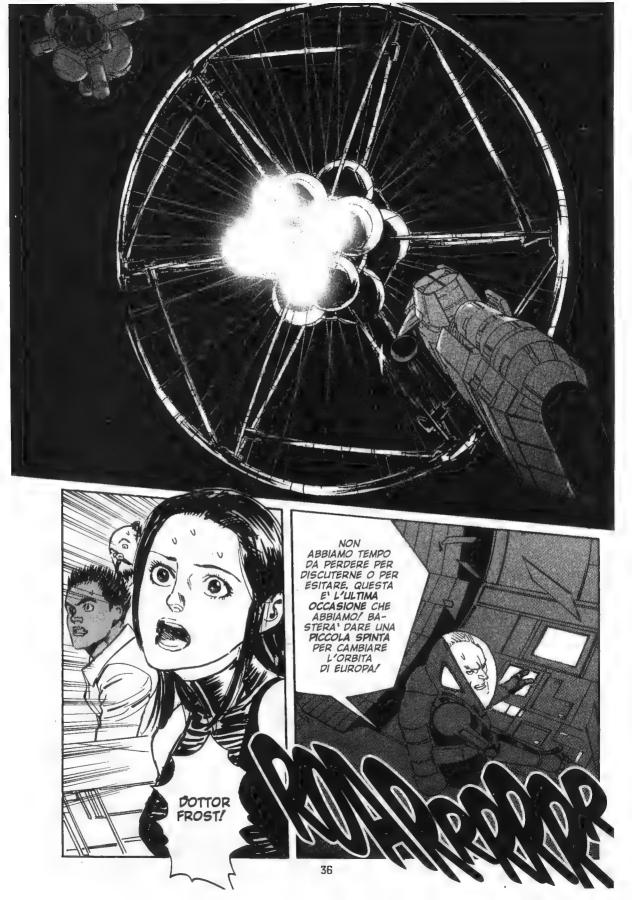


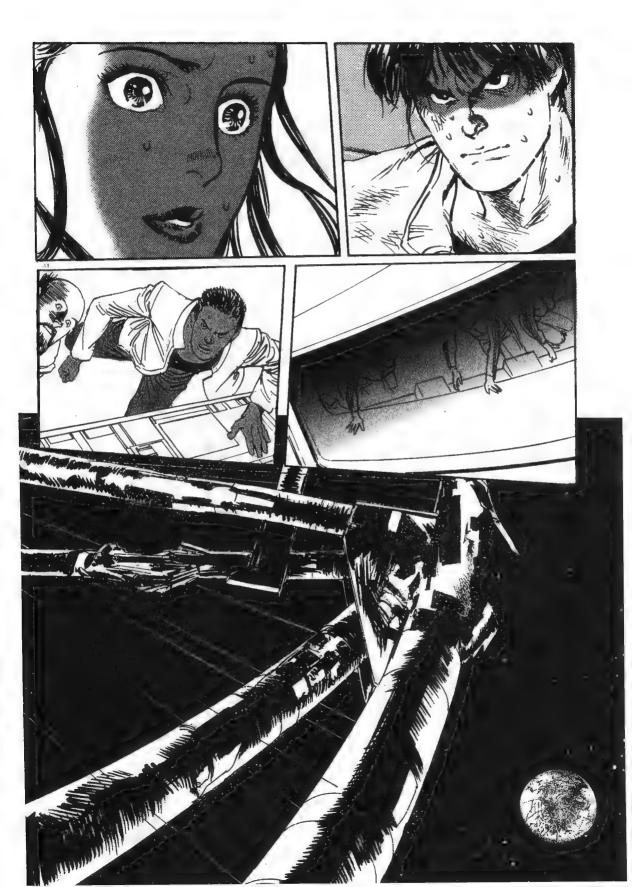












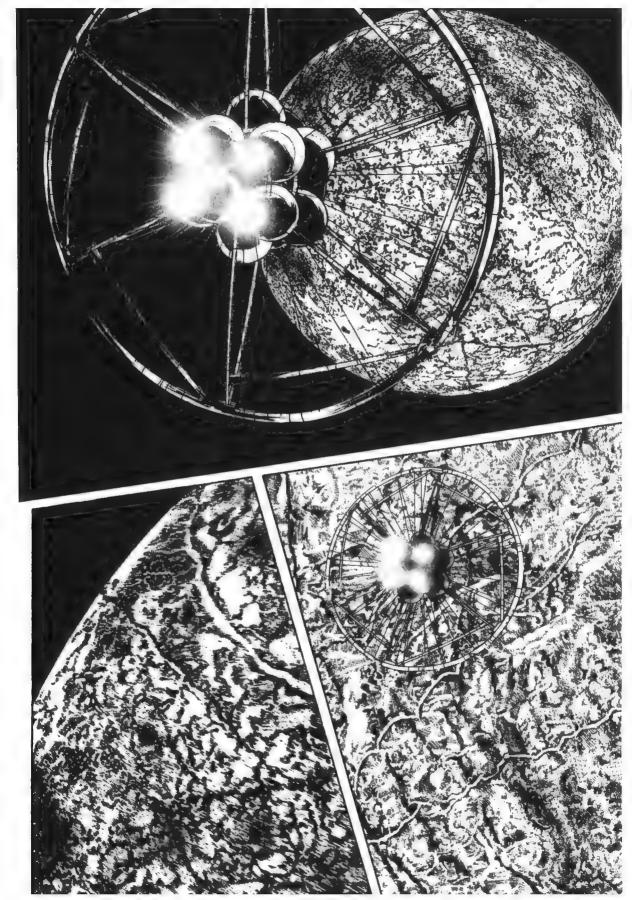
























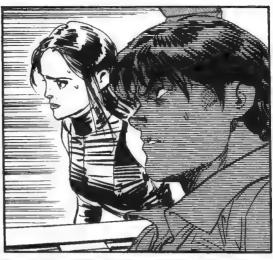
















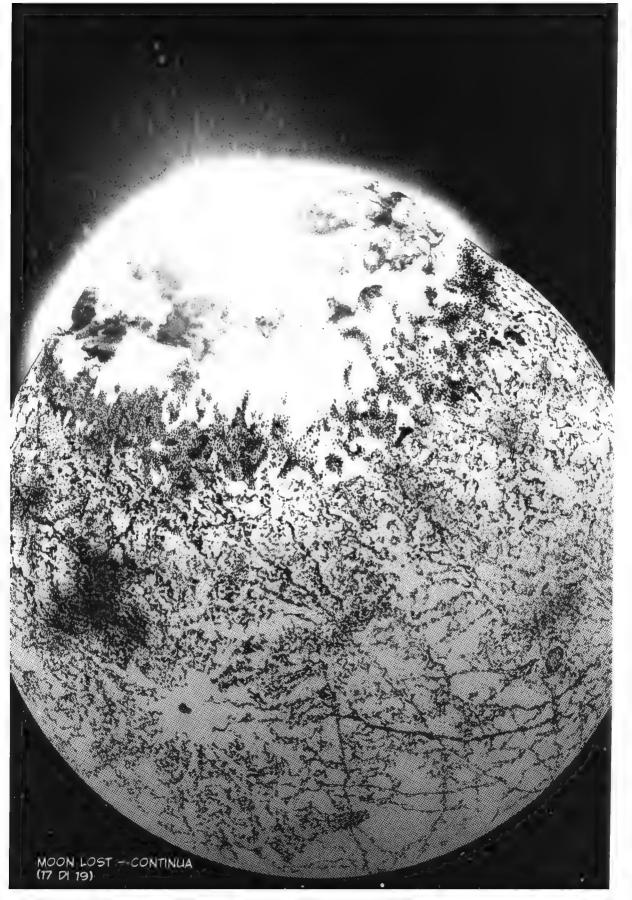








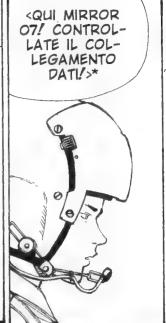


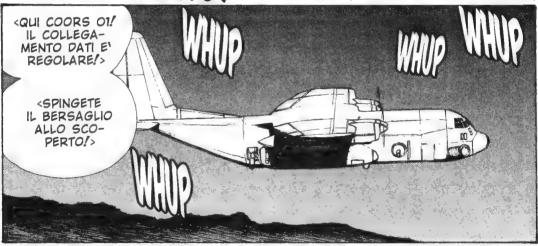


















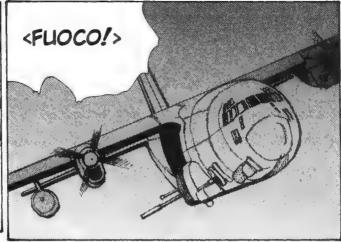




















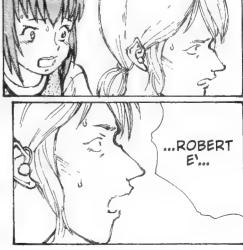


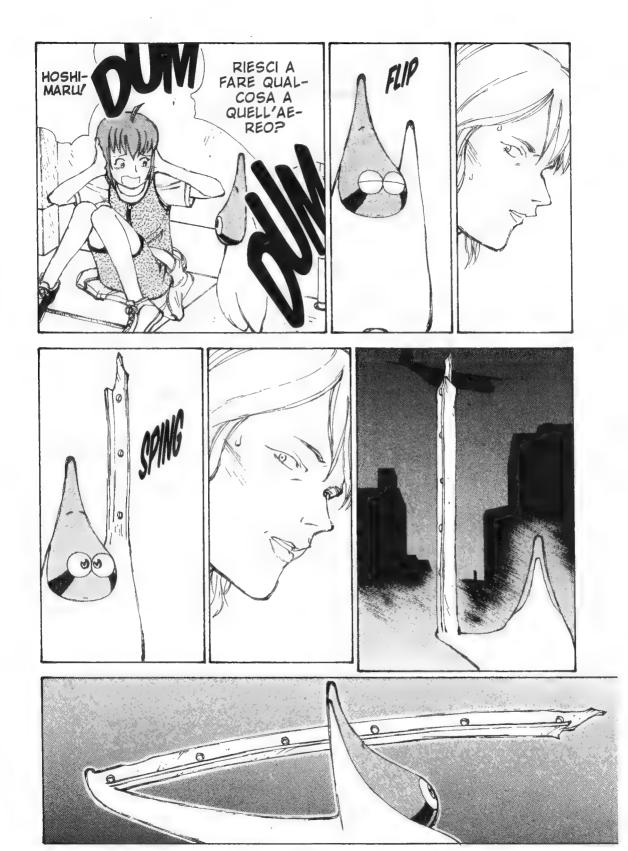








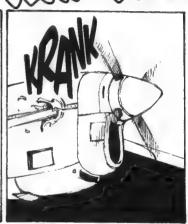














<QUI COORS 01! SI E' VERIFICATO UN PROBLEMA AL NOSTRO AEREO!'>

<UN MOTORE SI E' ARRESTATO! RICHIEDIAMO LA SOSPENSIONE DELL'OPERA-ZIONE!>

(IL QUARTIER
GENERALE TERRA'
IN CONSIDERAZIONE LA VOSTRA
RICHIESTA/
PER ORA CONTINUATE AD ATTACCARE/>









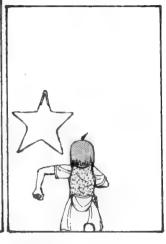


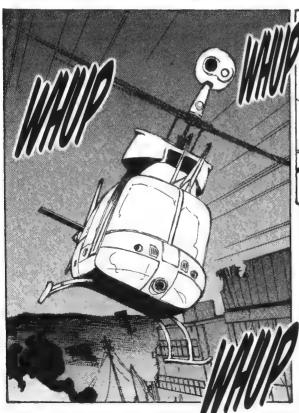








































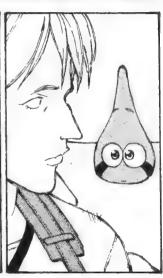


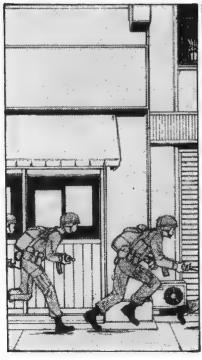


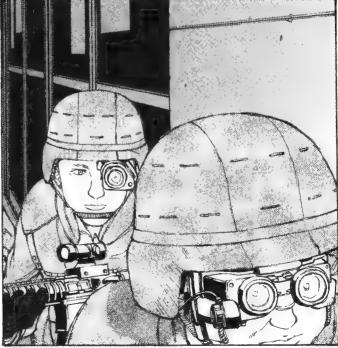


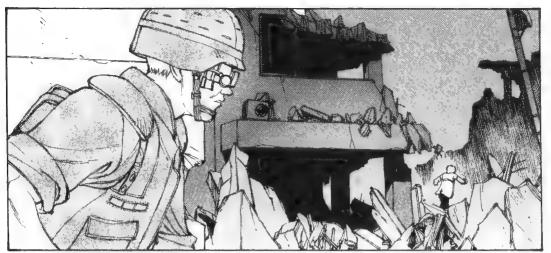




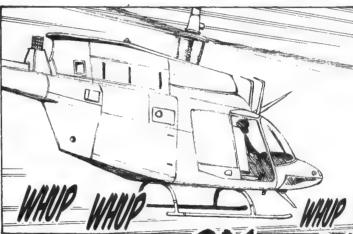












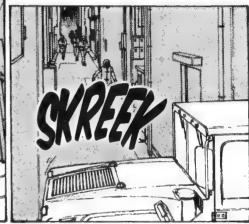


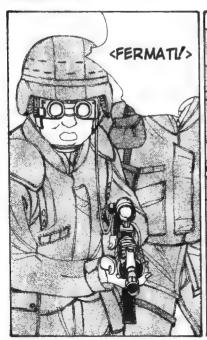


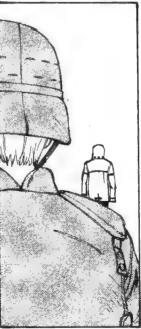




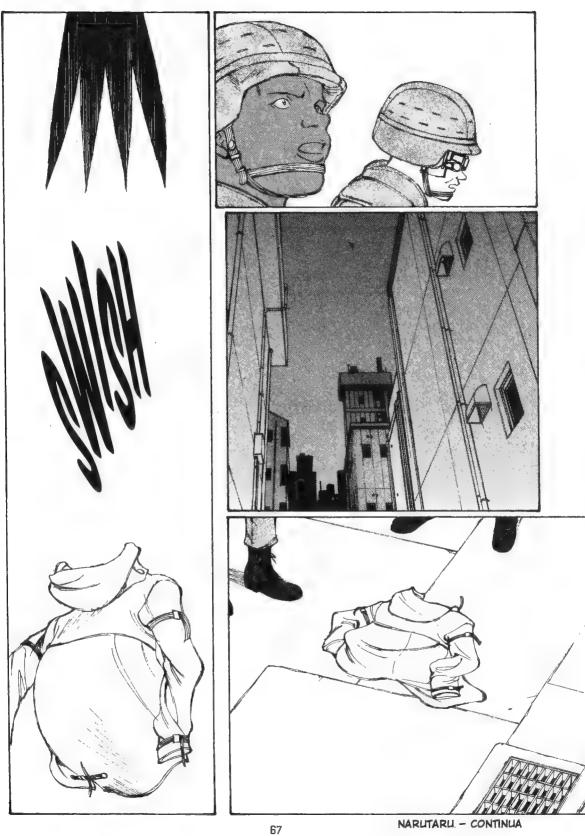












La Cacciatrice dalla mano assassina...

oddenia kandana kandan

Claymore



Da giugno, ogni due mesi, su Point Break





















HO CRITICATO QUESTO FUMETTO DAL MIO PUNTO DI VISTA ...





NON SOT-TOVA-LUTAR-

E' FACILE A DIRSI, MA DIFFICILE DA DISEGNARE EFFETTI-VAMENTE! ANDARE SULLO SNOWBOARD



MAISUMO

POSSO CREDERCU QUANDO MAI HAI IMPARATO



QUANDO AVETE UNA VOSTRA FERMA CON-VINZIONE SU COME VANNO CREATI I FUMET-TI, ANDATE FINO IN FONDO PER LA STRADA IN CUI CREDETE! ANCHE A COSATO DI FARE ERROR!





EHI, NIEN-TE MALE QUESTA RAGAZZA!

LA COSA PIU' IMPOR-TANTE ...

FRANCAMENTE PAR-LANDO, HO TROVATO LA PROTAGONISTA UNA SEMPLICE RAGAZZA EGOCEN-TRICA, ANCHE SE CON UNA GRANDE FORZA DI VOLONTA'.

SIM-PA-TIA...

NON BASTA IL FATTO DI SAPERE CHE HA FIDANZA-TO ... QUESTO SIMPATIA.



SIA CHIARO, NON INTENDO ASSO-LUTAMENTE DIRE CHE BISOGNA DISEGNARE SOLO STORIE DI BRAVE PERSONE!

ANCHE SE ESISTE IL DETTO "IL FINE GIUSTIFICA I MEZZI", PERSONAL-MENTE RITENGO CHE NON SI DEBBA MAI MANCARE DI RISPETTO AL PROSSIMO.

IN ALTRE PAROLE, QUANDO SI RICEVE QUAL-IN ALTRE PAROLE, QUANDO SI RICEVE QUALCOSA SI DEVE SEMPER RINGRAZIARE... OPURE NON BISOCHA MAI PIRE MENZOGNE... MI
PIACEREBBE CHE ANCHE NEI FUMETTI CI FOSSE
SEMPRE IL RISPETTO DELLE REGOLE FONDAMENTALI PER CONDURRE UNA BUONA VITA
SOCIALE. SE LA PROTAGONISTA FOSSE SVITATA, MA RISPETTASSE COMUNQUE QUESTE
REGOLE, ISPIREREBBE SIMPATIA E RISULTEREBBE UN PERSONAGGIO POSITIVO.



NATURALMENTE QUELLO SULLA SIMPATIA DEI PERSONAGGI E' UN DISCORSO INDIVIDUALE ...





SE TROVATE POCO SCORREVOLE LA STORIA, DOVRETE FARE LO SFORZO DI ELIMINARE ANCHE GLI ARGO-MENTI A CUI TENETE DI PILLY NON DOVE-TE ESITARE!

PERCIO', TUTTA LA SPIEGAZIONE SUL CARVING A PAGINA 15 NON SERVE. PRIMA DI TUTTO, PERCHE E' IMPOSSIBILE SPIEGARE LA VIRATA CARVING IN UN PAIO DI BATTUTE. SECONDO, QUE-STA E' UNA COMMEDIA, NON UN FUMETTO SPORTIVO, QUIN-DI SI TRATTA DI UN ELEMENTO CHE NON PORTA NULLA ALLO SVOLGIMENTO DELLA STORIA.



DUNQUE, QUESTA
E' LA STORIA DI
AYA CHE
A IMPARARE LE
TECNICHE
PELLO
SNOWBOARD
GRARD
GRARD
AINNATA E
INESAURIBILE
ENERGIA.

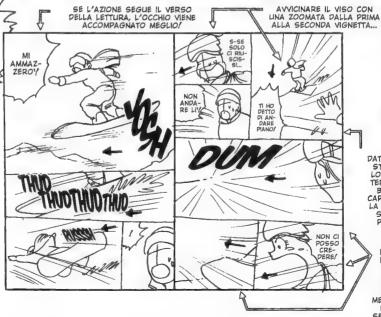




IN QUALE
DIREZIONE SI
SVOLGE OGNI
MOVIMENTO? IN
QUALE DIREZIONE GUARDA
OGNI PERSONAGGIO?



TENETE SEMPRE IN CONSIDERAZIONE QUESTI ELEMENTI, E RIUSCIRETE A DARE LA GIUSTA IDEA DI VELOCITA' AI MOVIMENTI.



POTREBBE-RO MODI-FICARE LE PAGINE 13 E 14...



DATO CHE IL MAE-STRO SI TROVA LONTANO, NELLA TERZA VIGNETTA, BISOGNA FAR CAPIRE QUALE SIA LA DISTANZA CHE SEPARA I DUE PERSONAGGI.

ED E' BLIONA
REGOLA CHE LE
LINEE CINETICHE
SIANO RIVOLTE
NELLA STESSA
DIREZIONE DEL
MOTO. ANCORA
MEGLIO SE SEGUONO IL NORMALE
SENSO DI LETTURA.









SARANNO STAN-CHISSIMI, NO? CAPISCE LA LORO CONDIZIO-NE, E INOLTRE POSSIAMO PER-CEPIRE LA GRIN-TA DI AYA CHE NON VUOLE RINUNCIARE. ALLORA, COME BISOGNA
FARE PER RENDERE PILI'
COMPRENSIBILE LA STORIAP
PER ESEMPIO, LA VIGNETTA
CHE INIZIA CON LA DIPASCALIA: DUE ORE PILI'
TARDI, A PAGINA 10,
POTREBBE ESSERE MODIFICATA IN QUESTO MODO.

PIA-



DUNQUE, AYA CERCA DI
IMPARARE AD ANDARE
SULLO SNOWBOARD,
INCONTRANDO MILLE DIFFICOLTA'. MA DA PAGINA 10
A 15 LA REGIA PELLA
TAVOLA E' TROPPO COMPLICATA, ED E' DIFFICILE
CAPIRE LO SVOLGIMENTO
DELLA STORIA PER VIA
DELLA DISPOSIZIONE DELLE
VIGNETTE!

ANDA-RE PIANO!















LA COSA PIU' STRANA E'
QUESTO PERSONAGGIO
CHE LE FA DA ISTRUTTORE. LA SUA PRESENZA
NON HA ALCUN SENSO,
NE' HA UN RUOLO
IMPORTANTE PER LA
STORIA STESSA. MA,
NONOSTANTE TUTTO,
APPARE IN MOLTE SCENE.

DA QUESTO PUNTO IN POI, LO SVOLGIMEN-TO DELLA STORIA E' MOLTO IN-NATURALE...



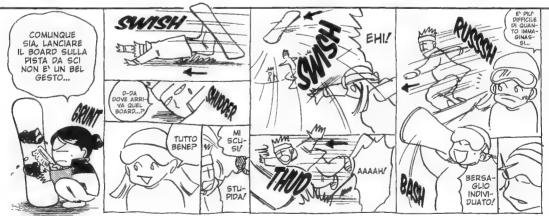












CERCATE SEMPRE DI NON INTERROMPE-RE LA FLUIDITA' DEL MOVIMENTO DEGLI OCCHI DEI LETTORI/ IN QUESTO MODO
RIUSCIRETE A DARE
UNA CERTA SCORREVOLEZZA ALLA
STORIA E A FACILITARE LA LETTURA!

SI CAPISCE A PRIMA VISTA CHE QUESTO TIPO E' BRAVISSIMO, SI CAPISCE A PRIMA VISTA CHE QUESTO TIPO E' BRAVISSIMO, IN QUESTO SPORT. MA BISOGNA DISEGNARLO IN MODO CHE I LETTORI LO CAPISCANO AL PRIMO COLPO D'OCCHIO. LA COSA SARA' TANTO OVVIA CHE NON SERVIRA' NESSUNO SCAMBIO DI BATTUTE PER FARLA COMPRENDERE.

OCCHIO ALLE POSIZIONI DI PERSONAGGI E OGGETTI! DATO CHE LA PROTAGONISTA HA LANCIATO IL BOARD VERSO SINISTRA, E'PIU' RAZIONALE CHE IL RAGAZZO CADA VERSO SINISTRA. DUNQUE, QUANDO SI GIRA VERSO DESTRA, TROVA LA RAGAZZA.







PAGINA 5: NON SERVONO LE VIGNETTE 1, 4, 5, 6 E 7. PAGINA 6: L'IMPAGINAZIONE PELLE VIGNETTE E POCO COMPRENSIBILE. LE VIGNETTE 1, 2, 3, E 4 POSSONO SERE UNITE IN UN'UNICA VIGNETTA. PAGINA 7: LE VIGNETTE 2, 3, 4 E 6 SONO SUPERFLUE. INOLTRE SAREBBE OPPORTUNO SPOSTARE LE VIGNETTE B E 9 ALLA PAGINA SUCCESSIVA.

IN QUESTO MODO SARAY CHIARO CHE SI TRATTA DI UNA RAGAZZA CHE SI FA CORAGGIO DOPO ESSER STATA LASCIATA SOLA PAL PROPRIO FIDANZATO, PRESO DALLA PASSIONE PER LO SNOWBOARD.

INVECE DI INIZIARE LA STORIA
CON LA DIDASCALIA CHE HAI
PIAZZATO A
PAGINA 2,
SAREBBE STATO
MEGLIO PARTIRE
CON LA CONVERSAZIONE DI
PAGINA 4.

SHAZALUZINZHXAZUQXXXINXHXUZINZHXUZINZHXUZ PERCIO' L'ANGOLO OCCORRE SINISTRO DELLA **POSIZIONARVI** PAGINA A SINI-UNA VIGNETTA STRA E' IL PUNTO CHE CREI UNA DETERMINANTE CERTA PER FAR SI' CHE I SUSPENSE! LETTORI VOLTINO SYXWSXXSXXXXX LA PAGINA D'IM-PULSO!*

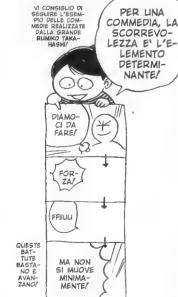
COSI' I LETTORI RIUSCIRANNO PIU' FACILMENTE A ENTRARE NELLO SPIRITO DI QUESTA STORIA!

BIISOGNEREBBE
CERCARE DI FARE UN
USO MOLTO RIPOTTO
DELLE DIDASCALIE,
OVVERO I RIQUADRI
CHE SPIEGANO COME
UNA VOCE NARRANTE.
SI CALCOLA CHE
CIRCA IL 90% PEI
LETTORI DELLE RIVISTE NON LEGGANO
LE DIDASCALIE!

BAL-LOON BAL-LOON BAL-LOON Z

I FUMETTI SONO COMPOSTI DA BAL-LOON, LE NUVOLETTE CHE CONTENGONO I DIALOGHI!





SECONDO.

LE TAVOLE APPAIONO
UN PO' PESANTI.

PER ESEMPIO, FAI TROPPO USO DI RETINI GRAPUATI, E NELLA TERZA
VIGNETTA DI PAGINA 2
NON ERA FONDAMENTALE
PISEGNARE LO SFONDO.
TERZO. LE BATTUTE
SONO TROPPO ESPLICATIVE, E QUESTO TOGLIE
SCORREVOLEZZA. PER
ESEMPIO, LE VIGNETTE 1,
2, 6 E 7 DI PAGINA 3

NON SERVONO A MOLTO.

IMPARA A SEM-PLIFICA-RE!



...MA DOV'E' IL FIDAN-ZATO?!



COMUNQUE SIA, LUI APPARE TROPPO POCO, E COSI' NESSUNO PUO' RICORPARE LA SUA FACCIA O IL SUO NOME, POPO LA LETTURA! SONO TRE GLI ELEMENTI
CHE MI DISTURBANO
MAGGIORMENTE.
PRIMO. NONOSTANTE SIA
UNA COMMEDIA SENTIMENTALE, LA PRESENZA DEL
FIDANZATO E' QUASI NULLA.
CERTO, L'ILLUSTRAZIONE
DELLA PAGINA INTRODUITIVA (CHE DI SOLITO VIENE
UTILIZZATA PER INSERIRE IL
TITOLO) E' DISEGNATA BENE,
E IL PERSONAGGIO HA UNA
BELLISSIMA ESPRESSIONE,
PERO' IN QUESTO CASO
SAREBBE STATO MEGLIO
RAPPRESENTARE LA PROTAGONISTA INSIEME AL
SUO FIDANZATO.



DUNQUE, ORA
PROVEREMO A CORREGGERE UN FUMETTO BREVE, COME
ESEMPIO. SI TRATTA
DI POWER BOARDER
DELLA SIGNORINA
YUKI OMICHI.



PERO', BISOGNA
ANCHE DIRE CHE
SI NOTANO
MOLTI DIFETTI!
PER FAR SI' CHE
LE TUE TECNICHE
MIGLIORINO
ULTERIORMENTE,
TI DARO' DEI
CONSIGLI MOLTO
SEVER!



LA SUA INTENZIONE
DI OPERARE SU UN
ARGOMENTO CHE GLI
ALTRI NON TRATTANO
MOLTO, PER GIUNTA
AFFRONTANDOLO CON
CURA, MERITA UN BEL
PUNTEGGIO!



INNANZI TUTTO, MI PREME DIRE CHE LA SUA STORIA PARTE GIA' COL PIEDE GIUSTO, VISTO CHE TRATTA DI SNOWBOARD!







































BISOGNA METTERSI LI'A INVENTARE TUTTO DA SOLI, SIA PER SCRIVERE LA STORIA, SIA PER DISEGNARE... POI CI SI FIACCA LA VISTA SU UN'INFINITA' DI DISEGNINI MINUSCOLI ALL'INTERNO DI PICCOLI RIQUADRI, RESTANDO INGOBBITI PER ORE E ORE DAVANTI ALLA SCRIVANIA, IN SILENZIO, FINCHE' IL LAVORO E' COMPLETO... E APPENA HAI FINITO, SI RICOMINCIA DACCAPO... INSOMMA, E' UN LAVORO CHE RICHIEDE PAZIENZA E PERSEVERANZA.









































*FREQUENTATO SPESSO PER LA COMPRAVENDITA DI FANZINE FLIMETTISTICHE. KB























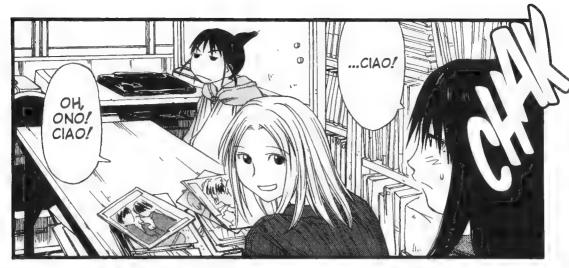
















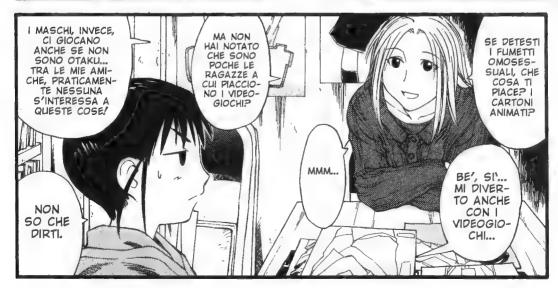


























































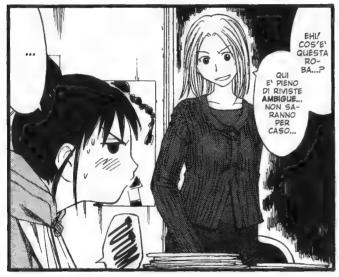
















































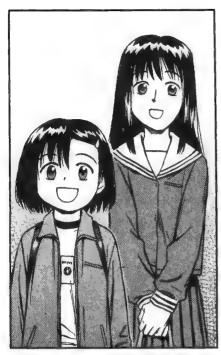


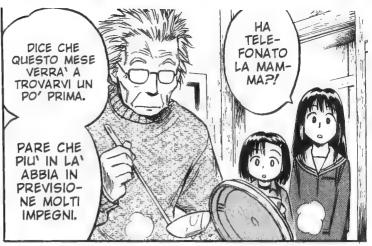






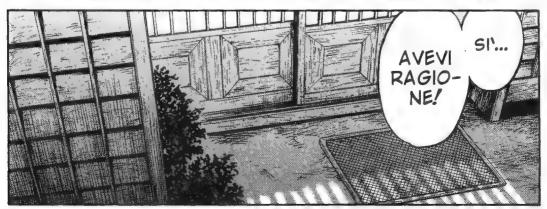


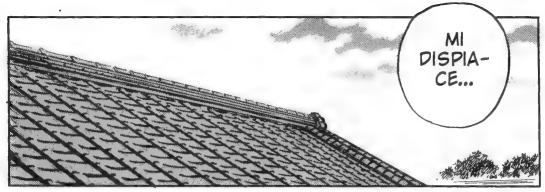
















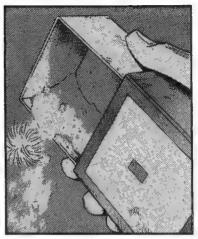


HA TELE-FONATO CHITOSE.



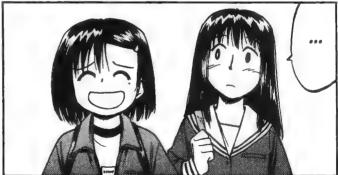


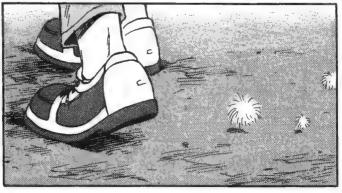








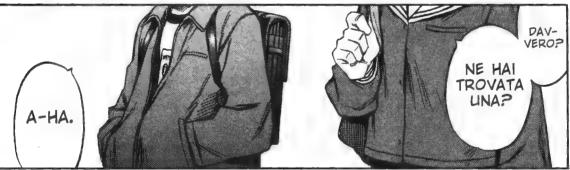






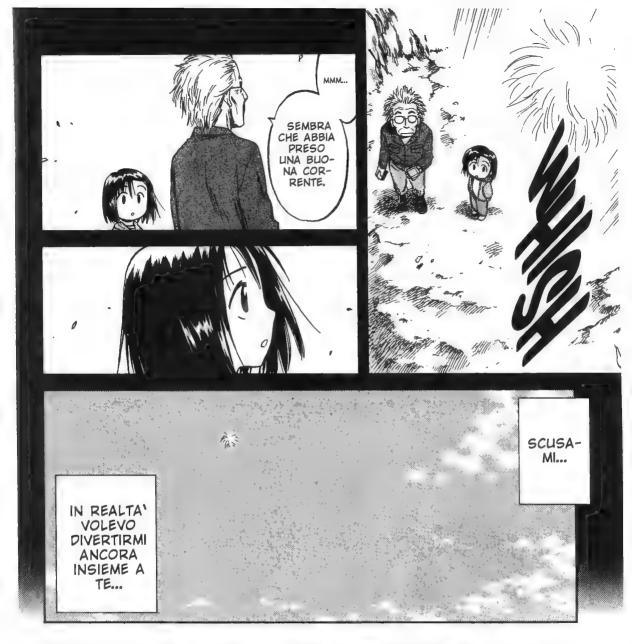






























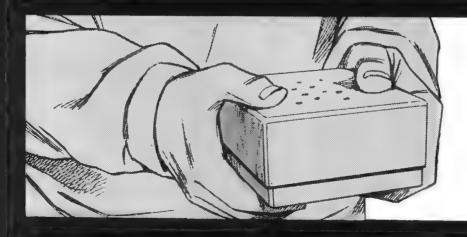






...E' NER-VOSA...? PERCHE' LA MAMMA...

FORSE E' COLPA MIA...?













NI MOLTO DIVERSE ...

MUFFA, CALCOLI DI QUALCHE BE-STIA, UNA PAL-LINA DI PELI FORMATASI NELLO STOMACO DI UN GATTO O DI UN CO-NIGLIO ...



MIZUKI E' LANUGINE DI SALICE, O QUAL-COSA DI SIMILE.



UN TEMPIO SCINTOISTA.





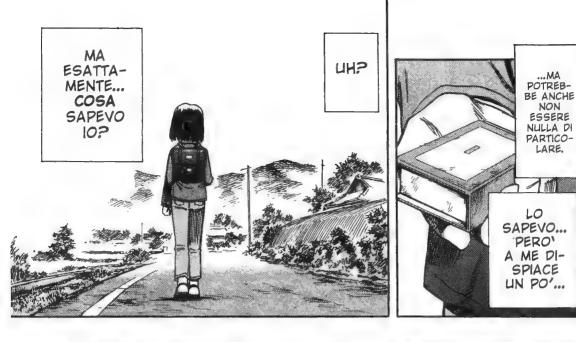










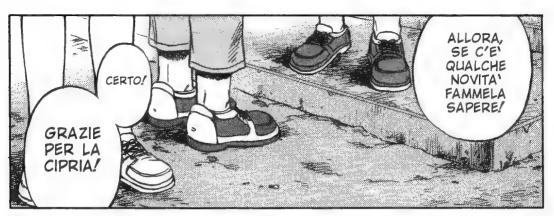


NON

ESSERE

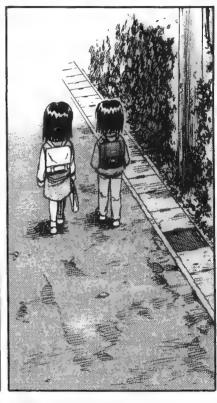
LARE.









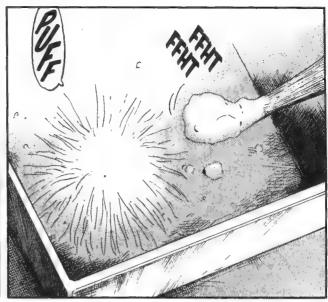




IN FIN DEI CONTI...



























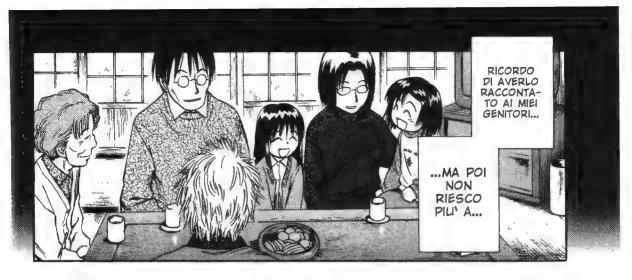


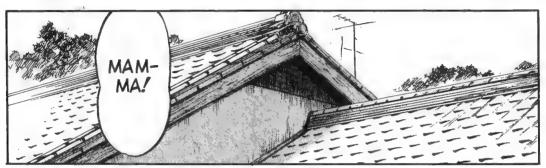












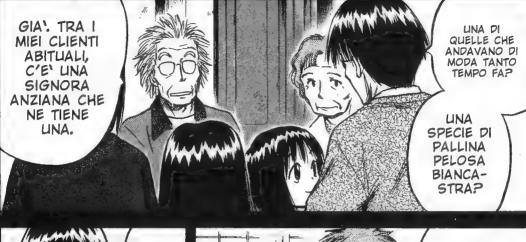






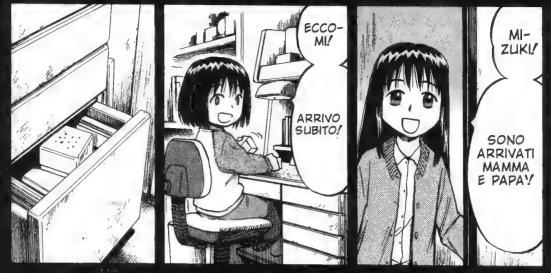


jet black crayon



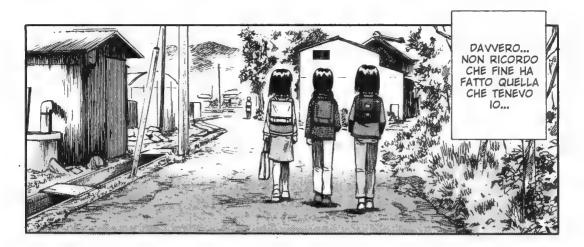


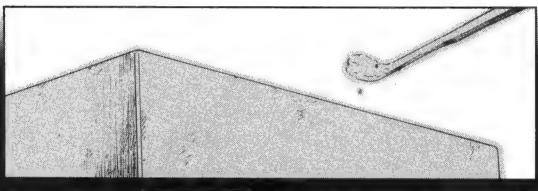
































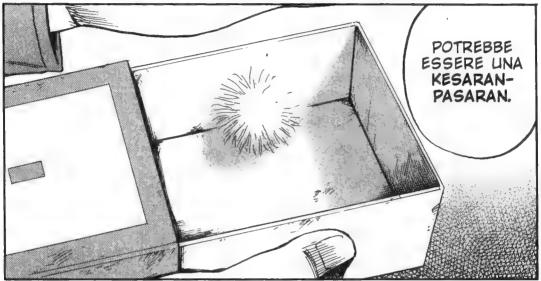






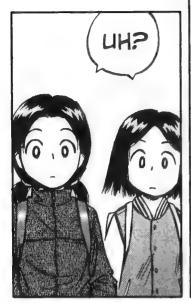










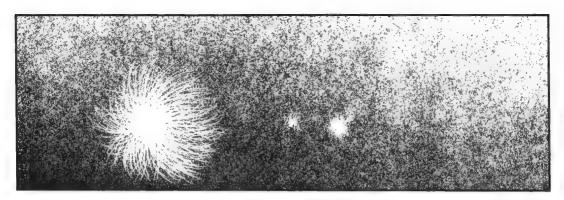










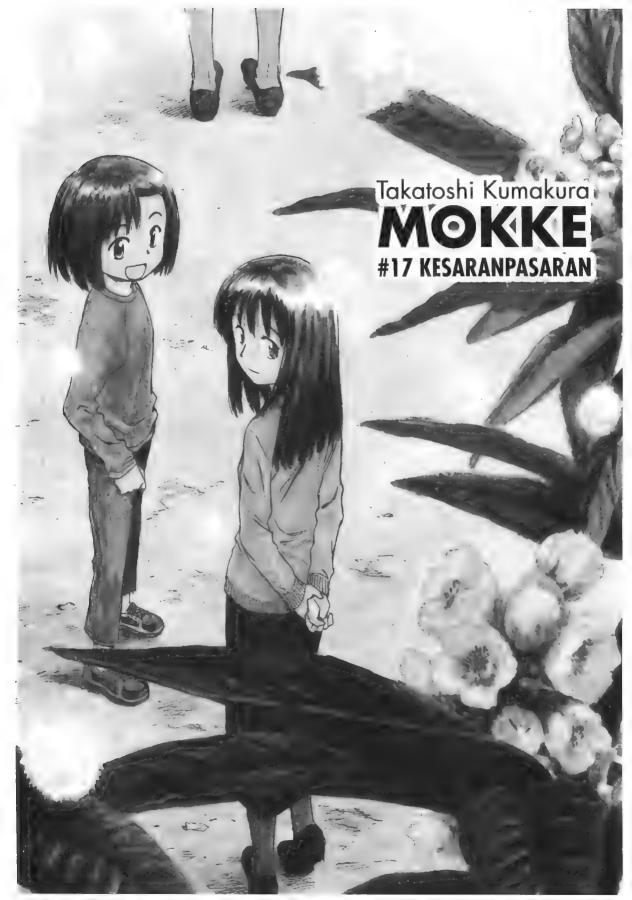










































...10...











































































PROPRIO ORA CHE MI SENTO IN ANSIA, MI OFFRE QUALCOSA DI DOLCE...































STORIA DELL'ESORCISMO J







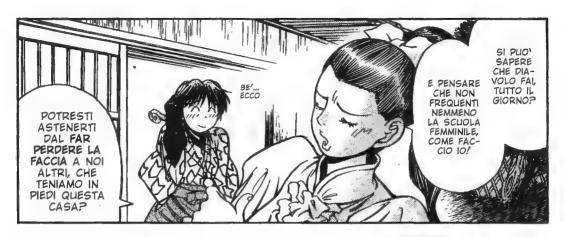














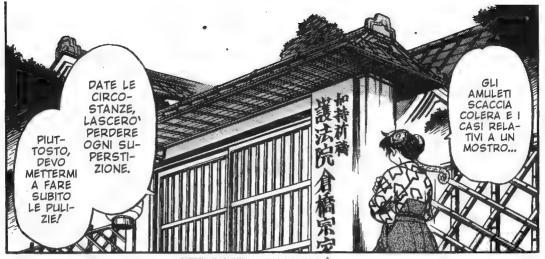








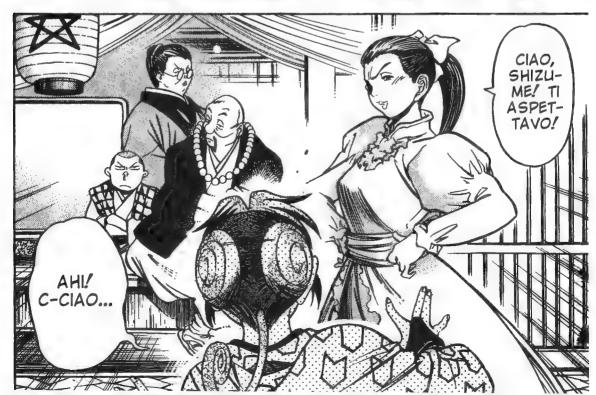




ESORCISMO: FAMIGLIA GOHOIN-KURAHASHI 1





























































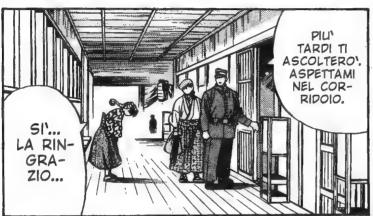




































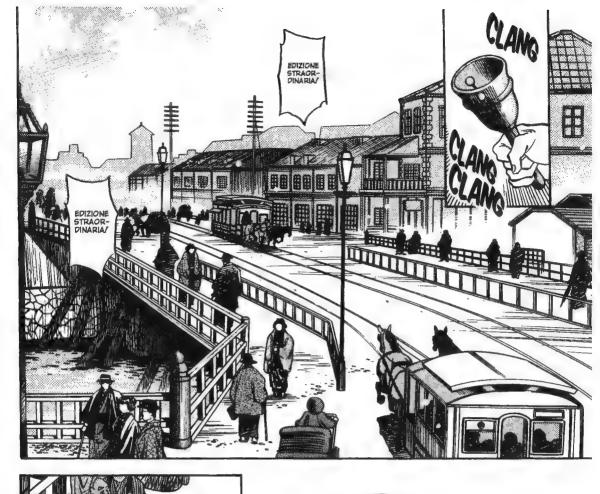










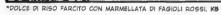






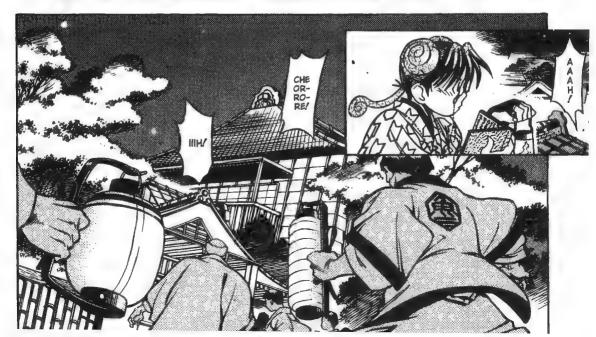








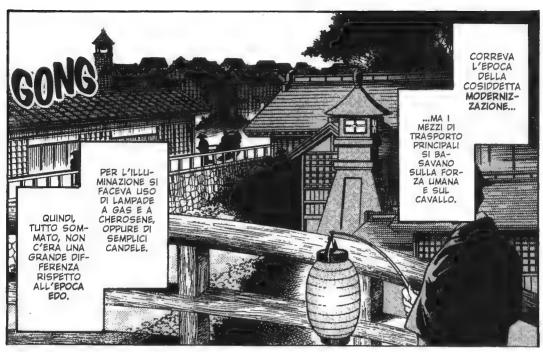




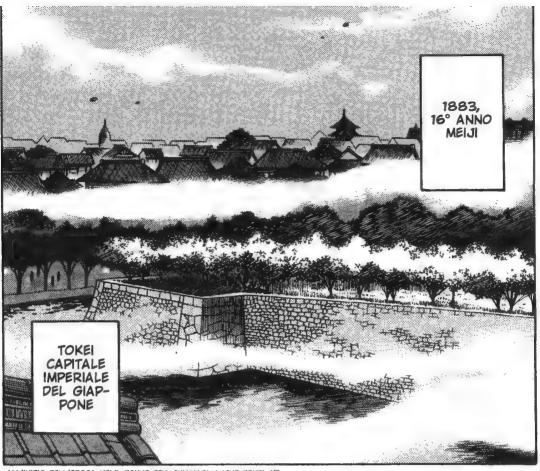


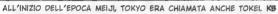




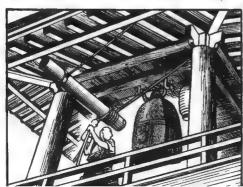










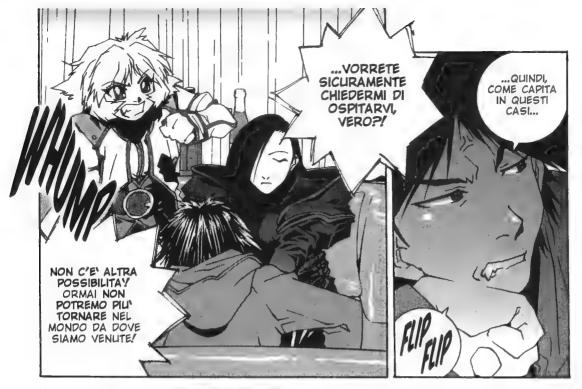








YUZO TOKOOO - SHIZUME - GOBOZANEATOKEI IL MONDO DEGLI LIMANI... MADRE! ...TENDE COSTAN-TEMENTE AL CAM-BIAMEN-TOCOME GLI OCCHI CANGIANTI DI UN GATTO, COME LA LUNA CHE CRESCE E POI CALA ... DEVI ASPETTA-MA-...L'ARRIVO DRE! DI QUAL-CUNO CHE POSSA SVEGLIAR-Tl... PER-DONAMI, SHIZUME ... MA-DRE! RICOR-DA... UNA ...CHE REGOLA ANCHE IN "...MA CHE DICE: UN MONDO "UN DE-SOLO MUTEVOLE MONE ESISTE AL-NON VA PLACA-MENO UNA DISTRUT-TO." LEGGE IN-TO..." VARIABILE.



ZITTA, MOCCIOSA! E ADESSO COME PENSATE DI REALIZZARE IL MIO SOGNO?!



NON SIAMO MICA RIMA-STE QUI PERCHE' CI DIVERTIVA-MO!



















BE'? E'









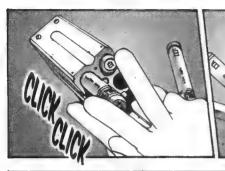










































OH, DICI SUL SERIO?! COME SONO FORTUNATO!











LA GENTE DEL
MIO MONDO E'
SULL'ORLO DELL'ESTINZIONE. TU
RAPPRESENTI
L'UNICO TAPPO
CAPACE DI IMPEDIRE CIO'.

1.







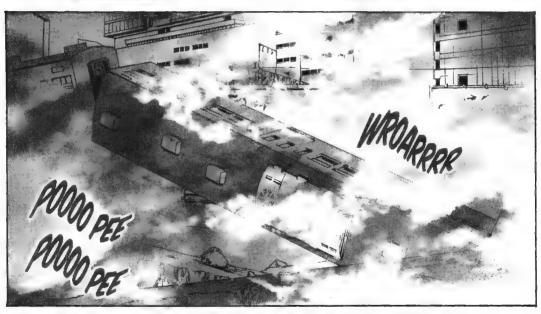




I MIEI DAIFUKU SOFFICI COME LA NEVE?!

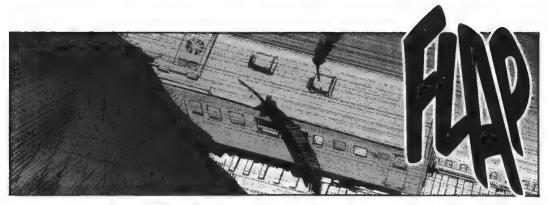






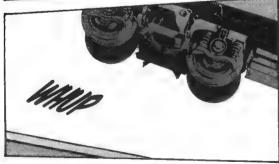




























E' SEMPRE STATO COSI', FIN DA QUANDO FREQUENTAVA-MO LE SCUOLE ELEMENTARI... SE RESTI
INSIEME A ME,
SARAI SEMPRE
COINVOLTA IN
QUALCHE
GUAIO... LO SAI,
VERO?



















AVEVI DETTO CHE MI AVRE-STI FATTO MANGIARE A SAZIETA' DEI DAIFUKU SOF-FICI COME LA NEVE, SE FOSSI VENUTO IN QUESTO MONDO!



BASTA UN
CORNO! CHE
COSA STAI
FACENDO QUI
A QUEST'ORA,
BAMBINA?!
DOVRESTI
ESSERE GIA' A
SCUOLA!

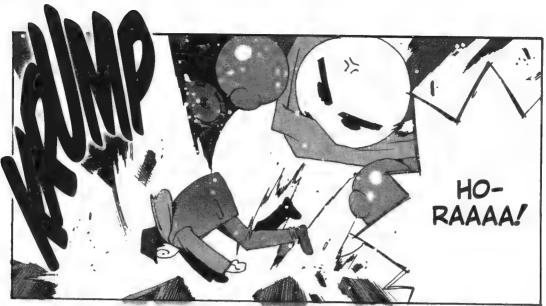










































MI SONO





















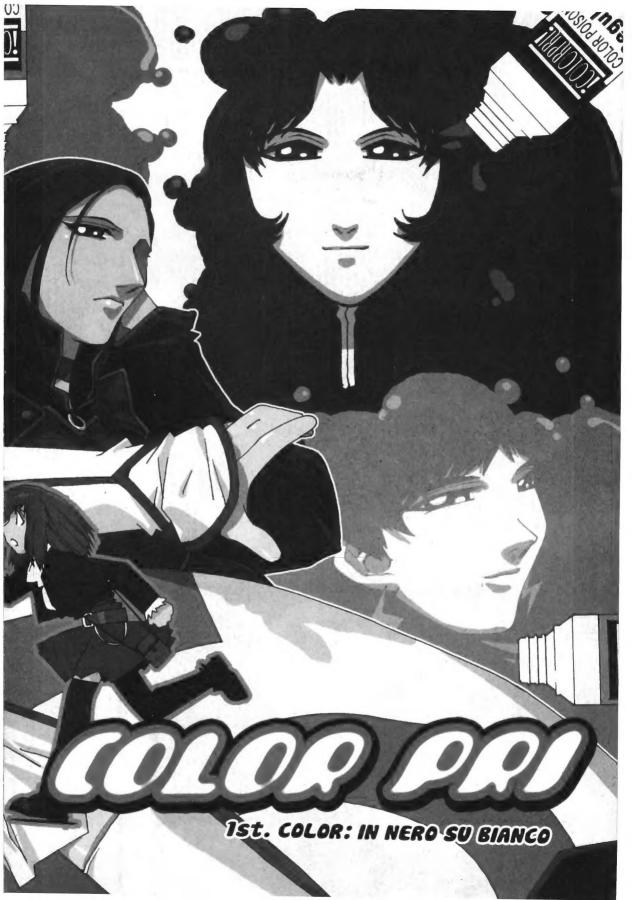


















载(丁B!







